

Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual* Berbasis *Corel Video Studio Pro X10* Materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 13 Palembang

SKRIPSI

Oleh

Putri Rizki Mpayang

NIM : 06041381823051

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIOVISUAL*
BERBASIS *COREL VIDEO STUDIO PRO X10* MATERI
PENINGGALAN KESULTANAN PALEMBANG
DARUSSALAM UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS
X SMA NEGERI 13 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Rizki Mpayang

NIM: 06041381823051

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP.198411302009121004**

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIOVISUAL*
BERBASIS *COREL VIDEO STUDIO PRO X10* MATERI
PENINGGALAN KESULTANAN PALEMBANG
DARUSSALAM UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS
X SMA NEGERI 13 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Putri Rizki Mpayang

NIM: 06041381823051

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP.198411302009121004**

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002**

Koordinator Program Studi,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP.198411302009121004**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIOVISUAL*
BERBASIS *COREL VIDEO STUDIO PRO X10* MATERI
PENINGGALAN KESULTANAN PALEMBANG
DARUSSALAM UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS
X SMA NEGERI 13 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Putri Rizki Mpayang

NIM: 06041381823051

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 27 Mei 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Syarifuddin, M. Pd.



2. Anggota : Aulia Novemy Dhita, M. Pd.



**Palembang, 24 Juni 2022
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIOVISUAL*
BERBASIS *COREL VIDEO STUDIO PRO X10* MATERI
PENINGGALAN KESULTANAN PALEMBANG
DARUSSALAM UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS
X SMA NEGERI 13 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Rizki Mpayang

NIM: 06041381823051

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd,
NIP. 198411302009121004**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

- ❖ Rasa syukur yang tiada henti saya panjatkan pada raja semesta alam, Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho-Nya yang telah mempermudah segala urusan saya dalam menyelesaikan sebuah karya yang sederhana ini.
- ❖ Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Ujang Syukur dan Ibu Harni yang telah merawat dan mendidiku dengan penuh kasih sayang. Terima kasih atas segala pengorbanan yang telah dilakukan tiada henti, perhatian dan dukungan yang terus diberikan, serta do'a yang tiada habis-habisnya dalam mengiringi perjalananku untuk menggapai cita-cita.
- ❖ Teruntuk Saudari dan Saudara kandungku, Ayuk Era Mpayang dan Kakak Febhi Mpayang serta Kakak Ipar Robi Kurniawan yang sudah memberikan semangat, do'a serta dukungan dan mendengarkan keluh kesah selama menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak atas semangat dan dukungannya.
- ❖ Teruntuk keponakanku Sherenna Aquilla Kurniawan, Chalista Delica Kurniawan, Athaletha Almeera Kurniawan dan Alvino Ghifari Mpayang. Terima kasih sudah menghiburku ketika sedang bosan mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Dosen pembimbing skripsiku, Bapak Dr. Syarifuddin, M. Pd. Terima kasih telah sabar dan ikhlas membimbingku dalam menyelesaikan karya tulis ini, dan juga Terima kasih untuk motivasi yang selalu bapak berikan.
- ❖ Dosen pembimbing akademisku, Bapak Adhitya Rol Asmi, M. Pd. Terima kasih banyak telah sabar dan ikhlas dalam memberikan arahan selama perkuliahan. Sehat selalu dan sukses selalu untuk kedepannya pak.
- ❖ Teruntuk dosen-dosen di Prodi Sejarah, Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ibu Dra. Yunani, M.Pd., Bapak Drs. Alian, M.Hum., Ibu Dr.L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dedi Irwanto, S.S. M.A., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd., yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, serta Staf Administrasi yang terdahulu Kak Agung, Ibu Tessi, dan Staf Administrasi yang sekarang Mba Ica yang telah membantu urusan akademik dengan baik.
- ❖ Teman seperjuangan perkuliahanku Pendidikan Sejarah Angkatan 2018 Kelas Palembang dan Indralaya yang senantiasa menemani selama perkuliahan semoga kita semua sukses.
- ❖ Teruntuk jajaran Kepengurusan HIMAPES Kabinet Cekatan 2018/2019, BEM KM FKIP UNSRI Korwil Palembang kabinet Sinergi Kebaikan 2018/2019, BEM KM FKIP UNSRI Korwil Palembang kabinet Kolaborasi Karya

2019/2020, Ikatan Mahasiswa Kabupaten Muara Enim Sumatera Selatan (IMMETA SUMSEL) dan Teman-teman Kampus Mengajar Angkatan 2 yang telah memberikan banyak pengalaman bagi saya.

- ❖ Teruntuk kakak tingkat angkatan 2015,2016, dan 2017 khususnya Kak Jesicha Aprilia, Kak Alif Bahtiar Pamulaan, Kak Putri Berliana, Kak Puji Lestari, Kak Bunga Wulandari, Kak Anissa Cieka Putri maupun adik tingkat angkatan 2019,2020, dan 2021 khususnya Mirna Septiani, Tamara Anggun Sari, Deliya Paramita terima kasih untuk bantuannya selama ini.
- ❖ Teman-teman seperjuangan kabinet perkacipan di masa perkuliahanku Jasni Amelia Ginting, Mar'ati Zarro, Nurul Monica Lestari, Elsa bella, M. Alif Rifqi, Juklin Wisnu Sandra, M. Adrian Saputra, M. Alfattah Rojie, M. Fachriansyah. Terima kasih sudah memberikan warna pada masa perkuliahanku, dimanapun kalian nanti berada apapun langkah yang kalian ambil semoga slalu menuju jalan kesuksesan. Semangat dalam menyelesaikan skripsi gaessss!
- ❖ Sahabatku Amira Tri Marshela dan Sherli Tri Andani. Terima kasih banyak sudah mendengarkan curhatan tentang skripsi ini.
- ❖ Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas, Staff Tata Usaha serta Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang Terima Kasih sudah banyak membantu dan mempermudah selama melakukan penelitian.
- ❖ Almamaterku tercinta Universitas Sriwijaya.
- ❖ Skripsi ini juga saya persembahkan kepada orang-orang yang sering nanya “kapan sidang ?” “kapan lulus?” “kapan wisuda?” dan pertanyaan kapan-kapan lainnya.
- ❖ Lasstttttt! Teruntuk diriku sendiri.Terima kasih telah berjuang dan bertahan sampai saat ini sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dengan sangat baik. Terima kasih juga sudah berusaha semaksimal mungkin supaya dapat menyelesaikan perkuliahan ini di waktu yang tepat.

“GOOD THINGS TAKE TIME”

[HAL-HAL BAIK MEMBUTUHKAN WAKTU]

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Rizki Mpayang

NIM : 06041381823051

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual* berbasis *Corel Video Studio Pro X10* Materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 13 Palembang” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perpendidikan Tinggi.

Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Sriwijaya maupun perpendidikan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila dikemudian hari ada bukti ketidakbenaran dalam pernyataan tesebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Palembang, Mei 2022
Yang membuat Pernyataan,



Putri Rizki Mpayang
NIM.06041381823051

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual* berbasis *Corel Video Studio Pro X10* Materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 13 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Mei 2022
Penulis,



Putri Rizki Mpayang

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| HALAMAN DEPAN | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| SURAT PERNYATAAN | viii |
| PRAKATA | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| ABSTRAK | xvii |
| ABSTRACT | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 7 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 7 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 9 |
| 2.1. Hakikat Belajar | 9 |
| 2.2. Hakikat Pembelajaran | 10 |
| 2.3. Hakikat Pembelajaran Sejarah | 11 |
| 2.4. Teori Belajar yang Mendukung Penelitian | 12 |
| 2.4.1 Teori Konstruktivistik..... | 12 |

| | |
|---|-----------|
| 2.4.2 Teori Kognitif | 13 |
| 2.4.3 Teori Behavioristik | 14 |
| 2.5. Gaya Belajar..... | 15 |
| 2.5.1 Gaya Belajar Visual..... | 15 |
| 2.5.2 Gaya Belajar Auditori..... | 16 |
| 2.6. Hasil Belajar..... | 17 |
| 2.7. Hakikat Media Pembelajaran | 18 |
| 2.7.1 Pengertian Media Pembelajaran | 18 |
| 2.7.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran | 19 |
| 2.8. Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam | 20 |
| 2.9. <i>Corel Video Studio Pro X10</i> | 22 |
| 2.10. Kelebihan <i>Corel Video Studio Pro X10</i> | 24 |
| 2.11. Kekurangan <i>Corel Video Studio Pro X10</i> | 25 |
| 2.12. Fitur-fitur <i>Corel Video Studio Pro X10</i> | 25 |
| 2.13. Penelitian Pengembangan..... | 26 |
| 2.14. Macam-macam Model Pengembangan..... | 27 |
| 2.14.1. Model Alessi & Trollip | 27 |
| 2.14.2. Model ADDIE | 28 |
| 2.14.3. Model Hannafin and Peck | 30 |
| 2.15. Penelitian Relevan | 32 |
| 2.16. Kerangka Berpikir | 33 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 35 |
| 3.1 Subjek Penelitian | 35 |
| 3.2 Lokasi Penelitian..... | 35 |

| | |
|---|-----------|
| 3.3 Metode Penelitian | 36 |
| 3.4 Prosedur Penelitian | 36 |
| 3.4.1. Analisis Kebutuhan..... | 39 |
| 3.4.2. Desain | 39 |
| 3.4.3. Pengembangan dan Implementasi | 39 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data..... | 39 |
| 3.5.1. Wawancara | 40 |
| 3.5.2. <i>Walkthrough</i> | 40 |
| 3.5.3. Observasi | 41 |
| 3.5.4. Tes Hasil Belajar..... | 41 |
| 3.6 Teknik Analisis Data..... | 41 |
| 3.6.1. Analisis Data Wawancara..... | 41 |
| 3.6.2. Analisis Data <i>Walkthrough</i> | 42 |
| 3.6.3. Analisis Tes Hasil Belajar | 43 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 44 |
| 4.1. Hasil Penelitian | 44 |
| 4.1.1. Deskripsi Hasil dan Desain Media Pembelajaran..... | 44 |
| 4.1.2. Hasil Perencanaan..... | 45 |
| 4.1.3. Fase Analisis Kebutuhan | 46 |
| 4.1.4. Fase Desain | 51 |
| 4.1.5. Fase pengembangan dan Implementasi | 57 |
| 4.1.6. Dampak Efektifitas Produk..... | 76 |
| 4.2. Pembahasan..... | 77 |
| 4.3. Kelebihan dan Kekurangan..... | 82 |

| | |
|---|-----------|
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 84 |
| 5.1. KESIMPULAN | 84 |
| 5.2. SARAN | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA | 86 |
| LAMPIRAN..... | 92 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Masjid Agung Sultan Mahmud Badaruddin Jayo Wikramo | 22 |
| Gambar 2. 2 Tampilan Awal <i>Corel Video Studio Pro X10</i> | 23 |
| Gambar 2. 3 Tampilan layar penuh area kerja <i>Corel Video Studio Pro X10</i> | 23 |
| Gambar 2. 4 Model Alessi & Trollip | 28 |
| Gambar 2. 5 Model ADDIE | 30 |
| Gambar 2. 6 Model Hannafin and Pack | 31 |
| Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir | 34 |
| Gambar 3. 1 Model Pengembangan Hannafin and Pack (1988)..... | 38 |
| Gambar 4. 1 Observasi Analisis Karakteristik Peserta Didik..... | 47 |
| Gambar 4. 2 Bagas Peta Materi | 54 |
| Gambar 4. 3 Flowchart Media Pembelajaran..... | 57 |
| Gambar 4. 4 Flowchart Materi | 58 |
| Gambar 4. 5 Tampilan Awal Media Pembelajaran | 59 |
| Gambar 4. 6 Presentase Hasil Pretest dan Postest..... | 70 |
| Gambar 4. 7 Diagram Hasil Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pretest</i> | 73 |
| Gambar 4. 8 Diagram Hasil Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Postest</i> | 74 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Fitur-fitur <i>Corel Video Studio Pro X10</i> | 25 |
| Tabel 3.1 Kriteria Penskoran | 42 |
| Tabel 3.2 Kriteria Validitas Media..... | 42 |
| Tabel 3.3 Kriteria Nilai <i>N-gain</i> | 43 |
| Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi | 52 |
| Tabel 4.2 Materi Pokok dan Alokasi Waktu | 53 |
| Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran..... | 53 |
| Tabel 4.4 Cuplikan <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> berbasis <i>Corel Video Studio Pro X10</i> | 56 |
| Tabel 4.5 Daftar Identitas Validasi Ahli | 59 |
| Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Ahli Materi | 61 |
| Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Desain..... | 62 |
| Tabel 4.8 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Media | 64 |
| Tabel 4.9 Perbaikan Validasi Ahli Bahasa..... | 65 |
| Tabel 4.10 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik | 67 |
| Tabel 4.11 Hasil <i>Postest</i> Peserta Didik | 68 |
| Tabel 4.12 Rincian Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> | 69 |
| Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> | 73 |
| Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Postest</i> | 74 |
| Tabel 4.15 Perbandingan Hasil Nilai Peserta Didik | 76 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Usul Judul | 93 |
| Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas | 94 |
| Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas | 96 |
| Lampiran 4. SK Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan | 97 |
| Lampiran 5. SK Selesai Penelitian SMA Negeri 13 Palembang | 98 |
| Lampiran 6. Kartu Bimbingan | 99 |
| Lampiran 7. Analisis Kebutuhan..... | 102 |
| Lampiran 8. Lembar Validasi Materi..... | 109 |
| Lampiran 9. Lembar Validasi Desain Instruksional | 113 |
| Lampiran 10. Lembar Validasi Media | 117 |
| Lampiran 11. Lembar Validasi Bahasa..... | 121 |
| Lampiran 12. Hasil Nilai Pretest dan Postest..... | 124 |
| Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 126 |
| Lampiran 14. Bahan Ajar..... | 135 |
| Lampiran 15. Lembar Jawaban Pretest | 152 |
| Lampiran 16. Lembar Jawaban Postest..... | 157 |
| Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian..... | 162 |
| Lampiran 18. <i>Storyboard</i> | 163 |

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual* berbasis *Corel Video Studio Pro X10* Materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 13 Palembang”. Penelitian ini telah dilakukan dan diterapkan di kelas X IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model *Hannafin and Peck*. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *audiovisual* berbasis *Corel Video Studio Pro X10* yang valid dan memiliki dampak efektifitas. Kevalidan media pembelajaran *audiovisual* berbasis *Corel Video Studio Pro X10* dinilai oleh empat ahli yaitu ahli materi, ahli desain intruksional, ahli media, dan ahli bahasa. Kevalidan materi sebesar 4,76 dengan kategori sangat valid, kevalidan desain intruksional sebesar 4,27 dengan kategori sangat valid, kevalidan media sebesar 4,30 dengan kategori sangat valid, dan kevalidan bahasa sebesar 4,58 dengan kategori sangat valid. Pengaruh media pembelajaran *audiovisual* berbasis *Corel Video Studio Pro X10* terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 46,34%. Hal ini menunjukkan Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual* Berbasis *Corel Video Studio Pro X10* Materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 13 Palembang memiliki nilai valid dan efektifitas.

Kata kunci: *pengembangan, media, Corel Video Studio Pro X10, kevalidan, efektifitas.*

Disetujui
Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Audiovisual Learning Media based on Corel Video Studio Pro X10 Materials of Palembang Darussalam Sultanate Heritage for History Learning Class X SMA Negeri 13 Palembang". This research has been conducted and applied in class X IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang. This research is a development research that uses the Hannafin and Peck model. The purpose of this research is to develop audiovisual learning media based on Corel Video Studio Pro X10 which is valid and has an effective impact. The validity of the audiovisual learning media based on Corel Video Studio Pro X10 was assessed by four experts, namely material experts, instructional design experts, media experts, and language experts. The validity of the material is 4.76 with a very valid category, the validity of the instructional design is 4.27 with a very valid category, the media validity is 4.30 with a very valid category, and the language validity is 4.58 with a very valid category. The effect of audiovisual learning media based on Corel Video Studio Pro X10 is seen in the increase in student learning outcomes before and after using learning media at the field trial stage by 46.34%. This shows that the Development of Audiovisual Learning Media Based on Corel Video Studio Pro X10 Palembang Darussalam Sultanate Heritage Materials for History Learning Class X SMA Negeri 13 Palembang has a valid value and effectiveness.

Keywords :*development, media, Corel Video Studio Pro X10, validity, effectiveness.*

Advisor,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

Acknowledged by,
Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan yang saat ini menawarkan banyak kesempatan bagi setiap orang untuk mengembangkan potensi dirinya dan bagi banyak orang atas dasar pengetahuan dan karakter. Pendidikan merupakan proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu supaya dapat melangsungkan kehidupan untuk menjadi seorang individu yang lebih baik. Melalui pendidikan manusia dapat menjadi orang yang berguna bagi negara, nusa, dan bangsa. Pendidikan mempunyai manfaat sangat penting dalam mengembangkan potensi untuk keberlangsungan kehidupan manusia yang lebih baik (Alpian, 2019).

Pendidikan bertujuan untuk membangun mental dan membentuk kepribadian peserta didik yang lebih terarah (Syarifuddin, 2013). Pendidikan mempunyai manfaat bagi manusia untuk dapat mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri individu. Upaya yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan standar yang akan diwariskan kepada generasi berikutnya untuk berkembang dalam kehidupan agar dapat mencapai tujuan pendidikan (Ihsan, 2008:2).

Tujuan pendidikan secara umum adalah membawa individu ke jenjang yang lebih tinggi di mana individu nantinya dapat menjadi lebih mandiri dalam kehidupan untuk berintegrasi ke dalam masyarakat. Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk kualitas hidup manusia berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa (Suryosubroto, 2012:8).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang mendasar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya guna mencapai tujuannya. pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sifat luhur, dan keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan uraian di atas, maka pencapaian pendidikan harus

didasarkan pada pengembangan potensi batin individu dengan adanya proses belajar (Danim, 2011:41).

Proses belajar terjadi ketika orang-orang berinteraksi dalam kelompok dan tergantung pada kemampuan individu untuk mengintegrasikan informasi lingkungan (Ormazábal *et al.*, 2021). Komponen pembelajaran meliputi tujuan, materi, metode, dan alat bantu penilaian. Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak dapat dipisahkan. Belajar mengacu pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai penerima mata pelajaran (peserta didik) sedangkan mengajar mengacu pada kegiatan yang dilakukan oleh seorang pendidik menjadi tenaga pengajar dalam melakukan proses pembelajaran (Muslihudin *et.al.*, 2016).

Pembelajaran merupakan proses interaktif antara pendidik dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang bersifat terarah dengan memanfaatkan potensi peserta didik, potensi pertumbuhan dalam diri peserta didik dapat berupa minat, bakat, atau kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik (Pahlawan *et al.*, 2021).

Peserta didik merupakan orang atau individu yang mendapat pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan agar tumbuh dan berkembang dengan baik serta mempunyai kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Pendidik mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan (Kirom, 2017).

Pendidik adalah pelaku utama dalam tujuan dan sasaran pendidikan yaitu membentuk peserta didik dengan kepribadian yang lebih baik. Di tangan pendidik yang profesional peserta didik dapat menjadi lebih baik dengan adanya dukungan dari pihak sekolah untuk melengkapi sarana dan prasarana. Akan tetapi, fasilitas yang kurang memadai dapat diatasi dan ditutupi oleh tenaga pendidik yang profesional (Ramli, 2015). Adanya kesadaran akan citra diri di mana kinerja pribadi dan profesional. Peserta didik berinteraksi untuk menciptakan gambaran tentang siapa seseorang sebagai tenaga pendidik (Graus *et al.*, 2022).

Untuk memudahkan proses pemecahan masalah pembelajaran, pendidik mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang merupakan cetak

biru tertulis dari kegiatan pembelajaran agar dapat dilaksanakan secara efektif. Proses penyusunan kurikulum mata pelajaran pendidikan sejarah juga mengacu pada program kurikulum 2013 (K13) yang diterapkan (Zendrato, 2016).

Kurikulum 2013 adalah sebuah kebijakan pemerintah yang baru dalam bidang pendidikan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia. Kurikulum 2013 terdapat tiga aspek, yaitu sikap (emosional), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikologis). Program kurikulum 2013 berbasis kepribadian dan kompetensi antara lain ingin mengubah paradigma pendidikan dari berorientasi pada hasil dan materi pendidikan sebagai proses melalui pendekatan tematik terpadu. Jadi dengan belajar sebanyak mungkin dengan melibatkan peserta didik, sehingga peserta didik dapat menggali keterampilan pelatihan dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik (Sinambela, 2013).

Kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Perkembangan zaman saat ini mengharuskan pendidik untuk mempunyai kemampuan *Technological Pedagogical and Content Knowledge*. Sehingga pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan mutu pendidikan yang dapat memberikan berbagai macam informasi yang bersifat efektif dan efisien (Rahmadi, 2019).

Pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas pendidikan, dapat menyediakan berbagai jenis informasi dengan jangkauan yang luas dan efisiensi. Penggunaan teknologi informasi dapat membantu peserta didik dengan mudah mengakses pengetahuan untuk kebutuhan belajarnya. Teknologi ini dapat melibatkan peserta didik untuk belajar bagaimana pendekatan penyebaran informasi melalui media cetak, *audio*, *visual*, *audiovisual* dan *multimedia* (Asmi *et.al.*, 2019).

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu proses pembelajaran peserta didik. Pendidik berupaya untuk mengembangkan karakteristik peserta didik sesuai dengan Kurikulum 2013 dengan mengingat jati diri bangsa. Melalui pembelajaran sejarah peserta didik diharapkan dapat memaknai nilai-nilai sejarah

di dalam lingkungan masyarakat sekitar (Sirnayatin, 2017). Oleh karena itu, peran pendidik adalah mengangkat materi sejarah lokal melalui mata pelajaran sejarah.

Mata pelajaran sejarah membantu peserta didik untuk lebih mengetahui segala macam persoalan bangsa melalui pesan-pesan sejarah, peserta didik akan berpikir kritis, empati, aktif untuk memiliki semangat nasionalisme. Akan tetapi, mata pelajaran sejarah sering dianggap membosankan karena dianggap monoton hanya disajikan dalam bentuk buku dan power point yang mewajibkan peserta didik mencatat dan mengingat peristiwa sejarah. Peneliti akan menyajikan mata pelajaran sejarah dalam bentuk video yang lebih menarik dengan materi sejarah lokal yang ada di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, peneliti akan mengangkat materi tentang sejarah lokal khususnya Daerah Sumatera Selatan.

Sumatera Selatan memiliki sejarah yang panjang, sehingga pembelajaran sejarah lokal di sekolah tidak sepenuhnya terjamin karena keterbatasan sumber daya. Peserta didik perlu memahami materi tentang Masjid Agung Sultan Mahmud Badaruddin Jayo Wikramo sebagai Warisan Kesultanan Palembang Darussalam. Alasan utamanya adalah peserta didik harus mampu memahami Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam yang masih digunakan sampai sekarang. Oleh karena itu, hendaknya pendidik menyajikan materi Kesultanan Palembang Darussalam melalui media pembelajaran agar lebih efektif. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di salah satu SMA di kota Palembang yang sesuai dengan Kurikulum 2013.

Maka peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 13 Palembang, hal itu dikarenakan sekolah tersebut sudah terakreditasi A dan sudah menerapkan pedoman belajar menggunakan Kurikulum 2013 dengan nilai KKM 67. SMA Negeri 13 Palembang berlokasi di Jl. Adisucipto No. 2803 Bandara SMB II, Kecamatan. Sukarami. Kelurahan Sukodadi, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Observasi dilakukan terhadap peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang, hal ini dikarenakan peserta didik akan menerima materi tentang peninggalan kerajaan islam di Sumatera dan bukti-bukti yang masih berlaku pada

kehidupan masyarakat saat ini sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat oleh pendidik.

Observasi dilakukan pada hari senin 8 November 2021 dengan cara mengisi kuisisioner melalui google form. Peneliti membagikan kuisisioner melalui google form, hal ini dikarenakan SMA Negeri 13 Palembang masih menerapkan pembelajaran secara daring sesuai dengan peraturan Kemendikbud untuk mencegah penyebaran *Covid-19*. Kuisisioner dikirim kepada peserta didik melalui guru mata pelajaran sejarah ibu Jesicha Aprilia yang diisi oleh 30 responden dan hasil dari kuisisioner tersebut sesuai dengan keadaan peserta didik yang sebenarnya.

Peneliti mengajukan kuisisioner melalui google form yang berisi 11 pertanyaan mengenai gaya belajar, pemahaman materi, kelengkapan bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa 66,7% peserta didik belum pernah belajar tentang Kesultanan Palembang Darussalam, 83,3% mengatakan sudah pernah mendengar tentang Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam. Lalu peneliti mendapatkan bahwa 40% peserta didik mengalami hambatan pada saat pembelajaran karena tidak menggunakan media pembelajaran. Adapun media yang digunakan pada saat pembelajaran 66,7% menggunakan buku teks dan 33,3% menggunakan Power Point. Peneliti mendapatkan sebanyak 100% peserta didik mengharapkan pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi selain media pembelajaran power point.

Adapun 96,7% peserta didik menginginkan jika materi berbasis teknologi dapat membantu proses pembelajaran. Selanjutnya 96,7% peserta didik mengatakan bahwa media yang ingin digunakan adalah media berbasis *audiovisual*. Dan 100% menjawab jika materi di tampilkan menggunakan media *audiovisual* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kuisisioner tersebut mendapatkan hasil bahwa peserta didik mengakses informasi dengan gaya belajar visual dan auditori. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode penayangan gambar, foto, film, video dan suara cenderung lebih menarik dan membuat peserta didik lebih minat dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media *audiovisual* berbasis *Corel Video Studio Pro X10* dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. *Corel Video Studio Pro X10* memiliki pengolahan/editing video yang mudah dan presisi untuk dapat memberikan hasil akhir yang memuaskan, menyesuaikan kebutuhan video dengan fungsi transisi, menggabungkan beberapa klip menjadi satu dengan fungsi overlay, memproses audio melalui fungsi *dubbing* dengan merekam audio dalam format WAV, MP3, MPA, format CDA, dan mengimpor video dan audio yang kompatibel dengan berbagai media (Limbong *et al.*, 2020:20).

Penggunaan media *audiovisual* berbasis *Corel Video Studio* telah terbukti berhasil dengan adanya penelitian terdahulu. Penelitian Pertama, peneliti membedakan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahayu Dessy Pratiwi yang membahas tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Corel Video Studio Pro X4 Pada Mata Pelajaran Korespondensi (Studi Pada Peserta didik Kelas X APK2 di SMK PGRI 02 Malang)*”. Dari hasil penelitian tersebut media yang dikembangkan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dengan mendapatkan skor 88,32 dari validator. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan pada kelas X APK2 yang dikembangkan layak dijadikan media pembelajaran serta memiliki keefektifan bagi peserta didik (Pratiwi, 2016).

Kedua, peneliti membedakan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Windiasari yang ditujukan pada peserta didik SMA kelas XI dengan judul “*Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Corel Video Studio Peserta didik Kelas XI SMA 6 Kota Jambi*”. Dari hasil penelitian tersebut media yang dikembangkan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dengan mendapatkan skor 83,5 dari dua validator. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis *corel video studio* dapat dikembangkan untuk menambah variasi media pembelajaran dan mampu menarik minat serta motivasi peserta didik dalam mempelajari materi sejarah (Windiasari, 2020).

Ketiga, penelitian yang dilakukan Pawi Aryati yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Corel Video Studio Pro X7 Pada Mata Pelajaran*

Strategi Pemasaran Siswa Kelas X Pemasaran SMK PGRI 6 Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor validasi 90,03 dengan dua validator berdasarkan kriteria kelayakan media.. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran berbasis *Corel Video Studio Pro X7* efektif digunakan di kelas (Aryati, 2021).

Adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah peneliti akan mengembangkan materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam dengan media pembelajaran berbasis *Corel Video Studio Pro X10* pada mata pelajaran sejarah dengan penyajian materi yang lebih atraktif dengan menambahkan animasi dan ilustrasi sejarah. Sehingga dapat mengatasi permasalahan dalam kesulitan belajar peserta didik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Corel Video Studio Pro X10 Materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 13 Palembang”***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan interpretasi latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Corel Video Studi Pro X10* materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 13 Palembang yang valid ?
2. Bagaiman dampak efektivitas media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Corel Video Studi Pro X10* materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 13 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti merumuskan tujuan masalah sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Corel Video Studi Pro X10* materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 13 Palembang.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik serta keefektifan media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Corel Video Studi Pro X10* materi Peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 13 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Bersumber pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Media pembelajaran *audiovisual* berbasis *Corel Video Studio Pro X10* adalah produk penelitian sebagai opsi alternatif untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

b. Bagi Peserta Didik

Dari hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik serta dapat membantu peserta didik untuk semakin termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Untuk acuan mengembangkan inovasi media pembelajaran media dengan tujuan bisa meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya Rol Asmi, Aulia Novemy Dhita Surbakti, Yunani Hasan, S. (2019). Pengembangan Model Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android pada Rol, Adhitya. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 5(1), 30–40.
- Agung, R., Prodi, J., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2019). *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 9(1), 27–34.
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97.
<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160>
- Asfar, A. M. irfan T. A. & andi muhammad iqbal. (2019). TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism). *Researchgate, February*, 0–32. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). *Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon* Keyword : *Learning Media ; SPLDV ; Powtoon*. 2(2), 85–96.
- Graus, M., van de Broek, A., Hennissen, P., & Schils, T. (2022). Disentangling aspects of teacher identity learning from reflective blogs: The development of a category system. *Teaching and Teacher Education*, 111, 103624.
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103624>
- Hadi, M. J., & Nasar, A. (n.d.). *Technological Pedagogical Content Knowledge in Pre-service Teacher Education : Research in Progress*.
- Hofman, R. H., Adriaan Hofman, W. H., & Gray, J. M. (2015). Three conjectures about school effectiveness: An exploratory study. *Cogent Education*, 2(1).
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2015.1006977>
- Muslihudin, M., & Arumita, A. W. (2016). PEMBUATAN MODEL PENILAIAN PROSES BELAJAR MENGAJAR PERGURUAN TINGGI

MENGGUNAKAN FUZZY SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)

(Studi : STMIK Pringsewu). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6–7.

<https://www.ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/129>

Ormazábal, I., Borotto, F. A., & Astudillo, H. F. (2021). An agent-based model for teaching–learning processes. *Physica A: Statistical Mechanics and Its Applications*, 565, 125563. <https://doi.org/10.1016/j.physa.2020.125563>

Pahlawan, R., . I., & . S. (2021). Developing an Interactive Digital Handout for Momentum and Impulse Material Physics in High Schools. *Journal of Education Technology*, 5(1), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.31719>

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.

<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Wulansari, M. D., Purnomo, D., & Utami, R. E. (2020). *Analisis Kemampuan Berpikir Reflektif Siswa Kelas VIII dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Belajar Visual dan Auditorial*. 1(6), 393–402.

Xxiv, B. A. B., & Isa, A. H. (2020). *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Nonformal UNG | 207. September*, 207–218.

Yan, Z., & Sin, K. F. (2014). Inclusive education: Teachers' intentions and behaviour analysed from the viewpoint of the theory of planned behaviour. *International Journal of Inclusive Education*, 18(1), 72–85.

<https://doi.org/10.1080/13603116.2012.757811>

yayan alpian. (n.d.).

Zendrato, J. (2016). TINGKAT PENERAPAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DI KELAS Suatu Studi Kasus di SMA Dian Harapan Jakarta. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 58.

<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p58-73>